

COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

Novidades

T 1600

UM MILAGRE DA TOSHIBA

A Dados apresentou agora, por ocasião do seu I Encontro Nacional de Dealers, dois novos computadores portáteis Toshiba, o T1600, um PC-AT autónomo com gráficos EGA, e o T5200, um PC-AT 386, com gráficos VGA. O menos que se pode dizer dessa apresentação é que ela deve ser considerada como um marco na comercialização de tais máquinas no nosso País. Um «coming of age», a entrada na maioridade.

Sabe-se que os computadores pessoais portáteis tinham até há pouco um mercado muito restrito entre nós. Mesmo os que eram apresentados pelas grandes marcas tinham uma fraca autonomia, um peso excessivo e uma visibilidade problemática, mas então surgiram as disquetes de 3,5 polegadas, mais resistentes, mais pequenas e com maior capacidade, consumindo menos energia e permitindo uma construção mais compacta e leve. Praticamente ao mesmo tempo, apareceram os painéis de cristais líquidos de dupla espiral, ou «supertwist», que tornaram finalmente a imagem aceitável. A iluminação de fundo, a «backlight», permitiu que fossem usados em qualquer ambiente, a qualquer hora. A seguir vieram os discos rígidos e os painéis de plasma, os de gás frio. Os portáteis tornaram-se tão poderosos como os computadores de mesa.

Características excepcionais

O ideal seria que todos os computadores portáteis fossem autónomos. Até há pouco, isso só era possível nos «laptops», os compatíveis do tipo XT, tão pequenos que se podia trabalhar com eles sobre o colo. Agora, os próprios PC-AT já permitem fazer isso. É o caso do Toshiba T1600, um PC-AT baseado no microprocessador 80C286 (a versão do 80286 que garante um mínimo consumo de energia), trabalhando a 12 Mhz, ou seja a uma velocidade superior à da maior parte dos computadores de mesa, mas podendo comutá-la para 6 Mhz. E não se fica por aí: dispõe de 1 Mb de RAM — o dobro da norma actual —, podendo usar 384 Kb como

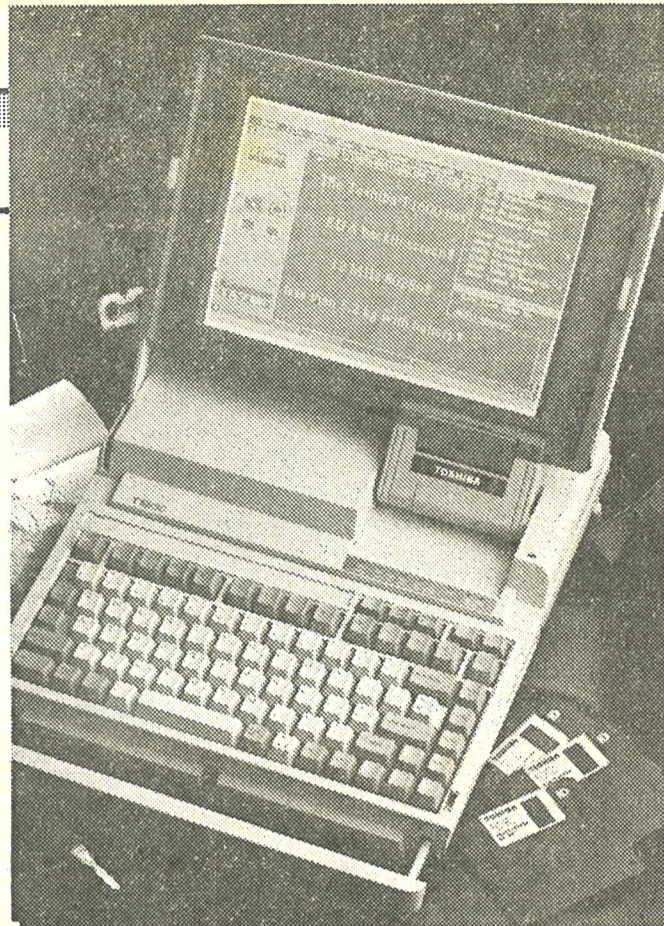
disco de memória, com a vantagem de que, ao contrário do que acontece com os «disk RAM» vulgares, os dados nele contidos não se apagam quando o computador é desligado: a bateria conserva-os. E o T 1600 admite ainda a extensão de memória até 3 ou 5 Mb, para ser usada com o novo sistema OS/2 ou com a expansão LIM (Lotus/Intel/Microsoft), com o MS-DOS 3.3, ou também como disco de memória, suportado pela bateria.

Quanto à memória de massa, é constituída por uma unidade de disquete de 3.5 polegadas e 1,44 Mb (compatível com as disquetes de 720 Kb), e por um disco rígido de 20 Mb com o tempo de acesso (baixíssimo) de 27 milissegundos. A imagem é apresentada no modo EGA, ou mais propriamente no super-EGA, pois a resolução é de 640 x 400, em vez dos 640 x 350 habituais naquele, e as cores são convertidas em 16 tons no painel monocromático de cristais líquidos Supertwist, com iluminação de fundo. O painel é desmontável, permitindo a ligação a um monitor a cores, externo.

Dez horas de autonomia

As ligações com o mundo exterior também não foram esquecidas. Sabe-se que o «modem» é por assim dizer o complemento natural dos computadores portáteis — o Toshiba T 1600 dispõe naturalmente de uma interface RS232C para esse fim, mas possui uma segunda para outros fins, como a ligação directa a redes ou a outro computador. Tem também um «slot» de expansão e uma interface Centronics para ligação a impressoras, e ainda o já citado conector para ligação a monitores EGA. E quem tenha necessidade de introduzir constantemente números no computador pode usar um teclado numérico adicional.

O mais notável, todavia, é que o T1600 pode trabalhar até um total de 10 horas sem ser ligado à corrente da rede! O milagre (é o termo apropriado) deve-se ao sistema de economia de energia MaxTime, ora introduzido pela Toshiba, e a um novo tipo de bateria, plana, não maior do que uma carteira, cada uma das quais



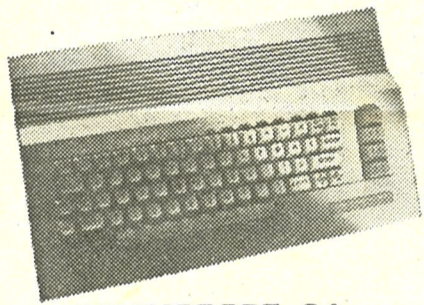
Toshiba T1600: um PC-AT que pesa 5 kg pode trabalhar 10 horas sem estar ligado à rede eléctrica e tem características superiores às da maior parte dos computadores de mesa!

capaz de alimentar o computador durante 5 horas, apesar do seu peso de apenas meio quilo! Consequentemente, o T 1600 — que mede cerca de 30 x 30 cm por 8 de espessura, ou seja menos do que a unidade central de muitos computadores de mesa ditos «compactos» — pesa apenas 5,7 kg com as duas baterias: outro milagre!

Na próxima semana analisaremos o T5200 — o novo «chefe de fila» da Toshiba. Quanto a ele, tudo quanto podemos desde já dizer é que é mais do que um milagre...

«A CAPITAL»/GUIA TV — XIX

SOFTCLUB



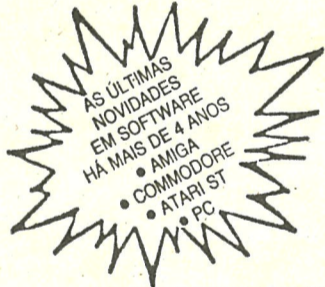
COMMODORE 64

- Computador mais vendido no Mundo
- 16 cores, 3 canais de som
- Mais de 800 programas em cassete ou diskette
- O computador ideal para toda a família



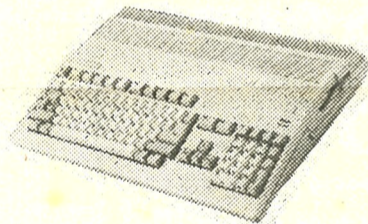
commodore

Distribuidor Autorizado



AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM SOFTWARE HÁ MAIS DE 4 ANOS

- AMIGA
- COMMODORE
- ATARI ST
- PC



AMIGA 500/2000

- 16/32 Bits
- 4096 cores
- 4 canais som stereo
- Mais de 400 programas
- Aplicações gráficas e sonoras
- Venha conhecê-lo nos nossos estabelecimentos

Venha conhecer a nossa campanha de NATAL IMBATÍVEL

- Temos também toda a gama ATARI ST além dos compatíveis COMMODORE
- REVENDA — Todo o Software a preços incríveis — CONTACTE-NOS

CENTRO COMERCIAL IM — Loja 7
R. Latino Coelho, 12-A/B — 1000 LISBOA

METRO PICOAS

CENTRO COMERCIAL CITY — Loja 18
R. Tomás Ribeiro, 34-A/B — 1000 LISBOA

MALHUS

DISTRIBUIÇÃO, VENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Informática

- Computadores:
PC-AT/AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, PHILIPS, NEC, SINCLAIR
- Impressoras:
EPSON, STAR, CITIZEN, SEIKOSHA, ETC.
- Monitores:
PHILIPS, NEC
- Microcomputadores:
AMSTRAD, SINCLAIR, PSION, Z88
- Consumíveis:
DISKETES, FITAS E PAPEL IMPRESS
- OEM:
• HARD DISKS 20/30/40/80 Mb.
• HARD CARDS 30 Mb.
• DISK DRIVES 3", 3.5", 5 1/4"
• CARDS, MODENS, ETC.

A) TEMOS UM PODEROSO CENTRO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA VISITE-NOS. TEMOS OFERTAS MUITO ESPECIAIS

- Rua Luís de Camões, 35-B — 1300 Lisboa
Telex: 63 78 64/64 55 28 — Fax: 641910 — Telex 14017
- Rua Joaquim Paço de Arcos, 9-A — 1500 Lisboa — Telef. 714 31 59

AMSTRAD • ATARI • COMMODORE

CITIZEN

NEC

EPSON

PHILIPS

PSION

IBM

SINCLAIR

STAR

Z88 • PHILIPS • AMSTRAD • IBM

Sinclair PC200

Um computador para toda a Família

£ 299

MALHUS Informática

• Rua Luís de Camões, 35-B — 1300 Lisboa — Telex: 63 78 64/64 55 28 — Fax: 641910 — Telex 14017

• Rua Joaquim Paço de Arcos, 9-A — 1500 Lisboa — Telex: 714 31 59

USE SEMPRE O CAPACETE

VAMOS & VIVOS

AGRIMPOR

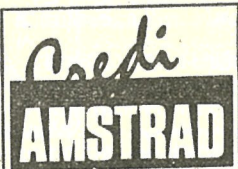
CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — 1500 LISBOA
TELEF. 715 59 24



AGORA DESDE 99 500\$, PODE TER O SEU COMPUTADOR PESSOAL

SIM AGORA JÁ PODE COMPRAR O SEU AMSTRAD COM FACILIDADES DE PAGAMENTO ATÉ 18 MESES



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

«Reprise»

As perguntas sobre o simulador de voo do 747 têm sido uma constante. Tentando sanar essa lacuna na informação que «A Capital» procura dar a todos os leitores, reuniu-se o material enviado pelo Hugo Rosa, da Rua Cidade da Praia, 11, r/c-dt.º, 2830 Barreiro, e pelo Nuno Gonçalves dos Santos, da Travessa André Valente, 21-3.º, Lisboa, e preparou-se este «Reprise» que vai, calcula-se, lançar muita gente para os comandos deste velhinho mas interessante simulador.

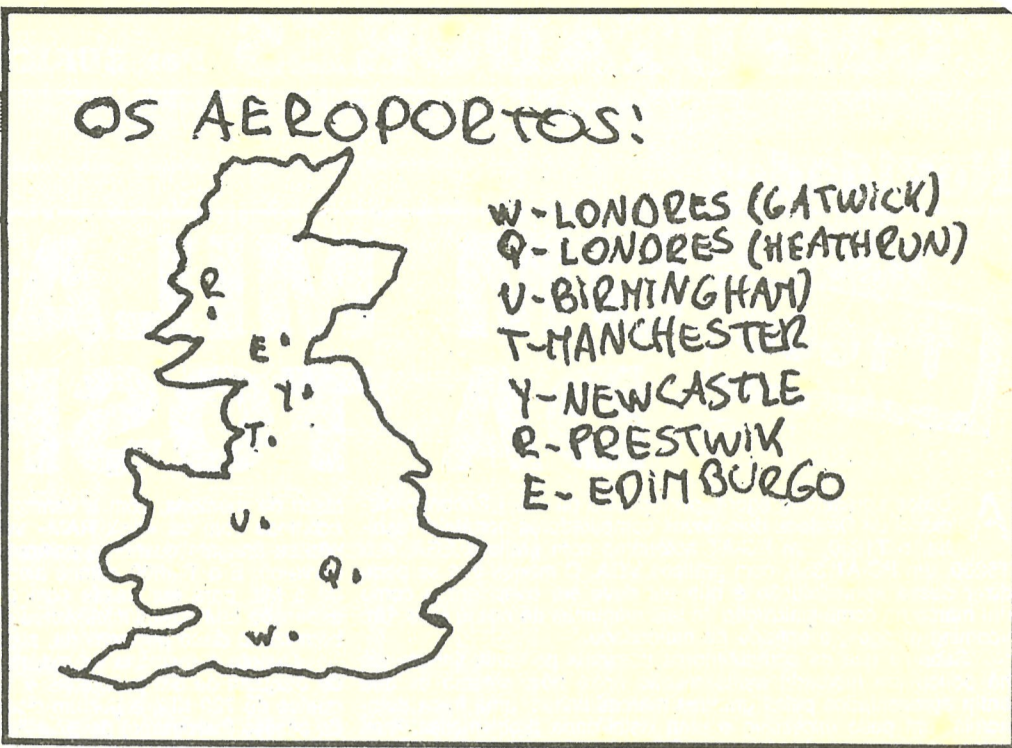
Começa-se pela informação do Hugo Rosa (que coligiu todos estes dados em conjunto com o Rui Andréz), que se debruçou sobre as teclas, o modo de descolar, algumas dicas para a aterragem, a descrição do painel do controlo e de alguns sistemas do aparelho.

Boeing 747 Flight Simulator

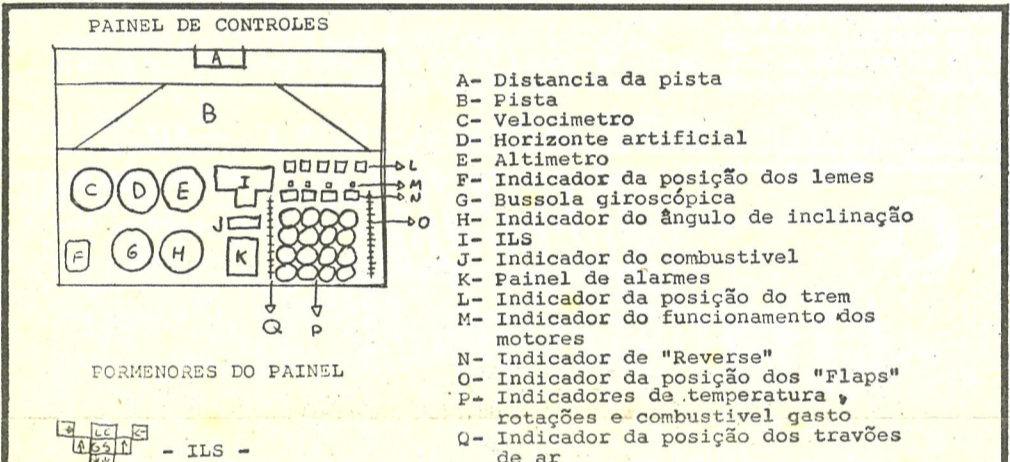
TECLAS

- 1 a 4 — Ligar/desligar motores 1, 2, 3, 4
- 5 — Esquerda
- 6 — Subir
- 7 — Descer
- 8 — Direita
- 9 — Voo recto
- Q, W, E, R, T, Y, U — Escolher aeroporto
- I — Voo nocturno ou diurno
- O — Esquerda (trem de aterragem)
- P — Direita (trem de aterragem)
- A — Acelerar
- Z — Desacelerar
- S — Travões de ar (aumentar)
- X — Travões de ar (diminuir)
- D — Travões de rodas (travar)
- C — Travões de rodas (destravar)
- F — «Flaps» (aumentar)
- V — «Flaps» (diminuir)
- G — Sobe trem de aterragem
- B — Desce trem de aterragem
- H — Activa o «Reverse»
- N — Desactiva o «Reverse»
- J — Despeja combustível (em voo)
- M — Abastece o avião (no solo)
- K — Activa ILS
- S. Shift — Desactiva ILS
- L — Interrompe alarme de altitude

- Break+C. Shift — Abortar
Ø — Pausa.
- Para descolar fazer o seguinte:
- 1.º — Ligar motores.
 - 2.º — Activar o «Reverse» e acelerar.
 - 3.º — Quando o motor estiver quente (ver indicador de temperatura), desactivar «Reverse».
 - 4.º — Meter «Flaps» e subir leme de profundidade depois de o avião atingir 100 nós.
 - 5.º — Depois de o avião descolar, retirar gradualmente os «Flaps» e descer o leme de profundidade. Subir trem de aterragem.
 - 6.º — Escolher aeroporto e dirigir o avião para este.
 - 7.º — Estabilizar a velocidade de modo a manter o avião à mesma altitude (ver velocímetro e indicador do ângulo de inclinação).
 - 8.º — Ligar ILS e guiar-se por ele (a 40 milhas do aeroporto).
 - 9.º — Reduzir a velocidade e meter «Flaps» e travões de ar.
 - 10.º — Descer trem de aterragem e centrar o avião no eixo da pista.
 - 11.º — Depois de aterrar activar «Reverse» e travões de rodas até o avião se imobilizar.
 - 12.º — Deligar todos os sistemas.



E mais coisas...
O Nuno Gonçalves dos Santos debruçou-se com alguma atenção sobre o modo de aterragem do 747 (imaginem o que é aterrar um monstro daqueles sem saber o que fazer com tantos comandos) e construiu um painel que pode ser ótimo para auxiliar dos que se perdem nestas coisas. E como já tinha toda a informação no mesmo quadro, decidiu-se publicar, também, as dicas dele para subir o «bicho». E do Nuno, ainda, o mapa dos aeroportos para onde é possível voar. Bons voos.



FORMENORES DO PAINEL

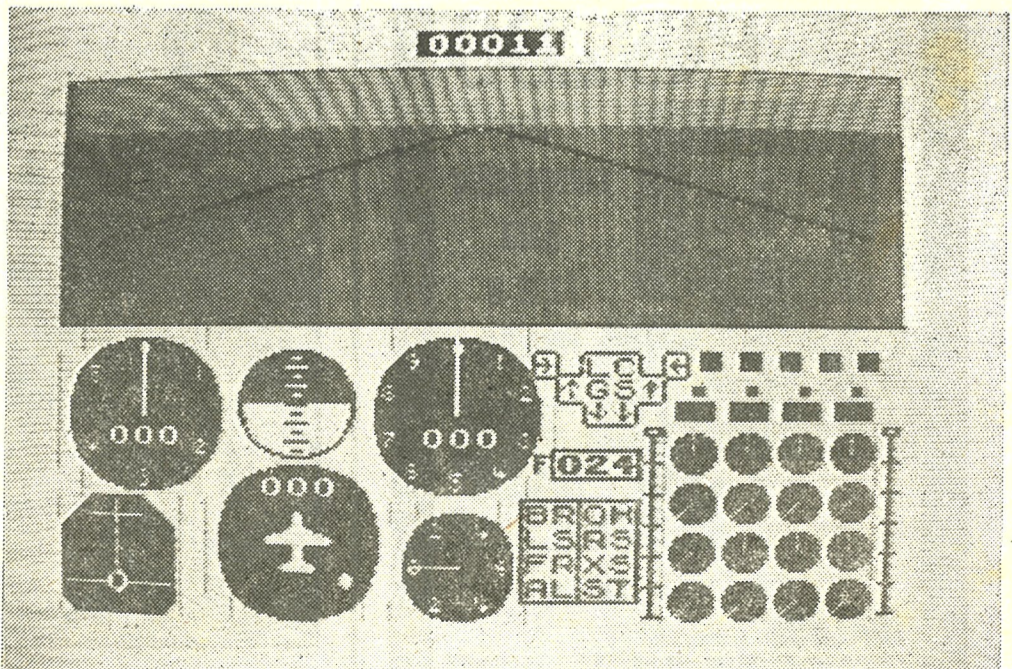
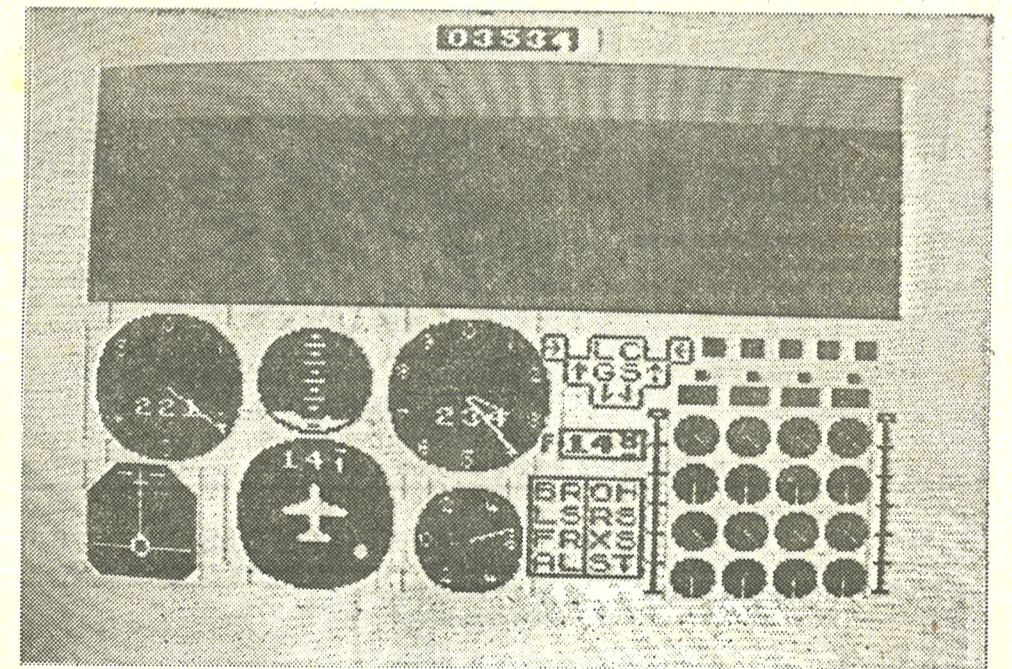
ILS
Este é um sistema de controle de voo em que o avião recebe um raio vindo do aeroporto e que lhe permite orientar-se para a aterragem. No jogo também é assim. Quando uma seta se acende devemos deslocar o avião para essa direcção. As indicações «GS» e «LC» querem dizer respectivamente manter o avião nessa posição e posição de aterragem.

Painel de alarmes
BR- travões
OH- força excessiva nos travões
LS- sustentação do lado esquerdo
RS- sustentação do lado direito
FR- fricção dos flaps
XS- velocidade excessiva
AL- altitude demasiado baixa
ST- sustentação do avião

Indicador da posição dos lemes
Parte de cima: lemes de profundidade
parte de baixo: lemes de direcção

Horizonte artificial
O horizonte artificial é um instrumento que indica a inclinação do avião em relação ao solo. Caso esteja inclinado, o avião deverá estar a virar. O avião inclina-se quando vira para não se sentir a força centrífuga que obrigaria todas as pessoas a serem atraídas para o lado de fora da curva.

DESCOLAGEM	Teclas	ATERRAGEM	Teclas
Lançar os motores	1-2-3-4	Não usar combustível acima das 60/70 toneladas	
Meter «flaps»	F	Alinhe o avião tão longe quanto possível ao eixo da pista do destino	5-8-9
Aplicar travões	D	Active o «ILS» (50-60 milhas)	K
Meter potência até o avião rolar	A	Reduza velocidade (160-170 nós)	Z
Soltar travões	C	Introduza «flaps» até ao fim	F
Verificar velocidade		Aumente ligeiramente a potência	A
		Desça trem (a 5 milhas do destino)	B
		QUANDO O AVIÃO ATERRAR	
Manter o avião no eixo da pista	O/P	Force e rode o nariz na pista	7
Velocidade a 70 nós: puxe o nariz (não o seu mas o do avião)	6	Active o «reverse»	H
Após descolagem recolha o trem	G	Estenda totalmente «spoilers»	S
Recolher «flaps»	V	Aumente a potência total	A
Reduzir a potência	Z	Mantenha o avião no eixo da pista	O-P-Q
Baixar o nariz	7	Quando a velocidade atingir os 50 nós, reduza a potência total	Z
Na altitude desejada, reduza a potência até que o indicador da velocidade vertical marque Ø	Z	Desactive o «reverse»	N
		Use travões até velocidade de 10/18 nós	D
		Recolha os «spoilers»	X



VINGANÇA DO IMPÉRIO PÕE «JOYSTICK» ALERTA

TÍTULO: The Empire Strikes Back
MÁQUINA: Spectrum

QUEM acabou *Star Wars* e anda com o «joystick» a pedir-lhe mais fúrias já tem onde empregar os esforços: a sequência está aí e chama-se, tal como o filme, *The Empire Strikes Back*.

Quem não viu o filme, mas conhece o primeiro jogo e está a pensar que o segundo é outra loiça, bem pode ir para o canto e enfiar o chapéu de burro na cabeça. É que, fora uns pexels alterados, *ESB* é tal e qual *SW*. O que não é surpresa para quem viu o filme. Há promessas de que a terceira parte vai ser diferente, mas o sucesso de *Star Wars* (o jogo, já que é dele que aqui se trata) levou a Domark a apostar numa continuação dentro das mesmas linhas.

Assim, o que o jogador tem pela frente é um programa que utiliza os velhinhos gráficos de vectores, o que lhe permite uma velocidade de movimentação invulgar. E mais não é preciso para manter um «joystick» a girar.

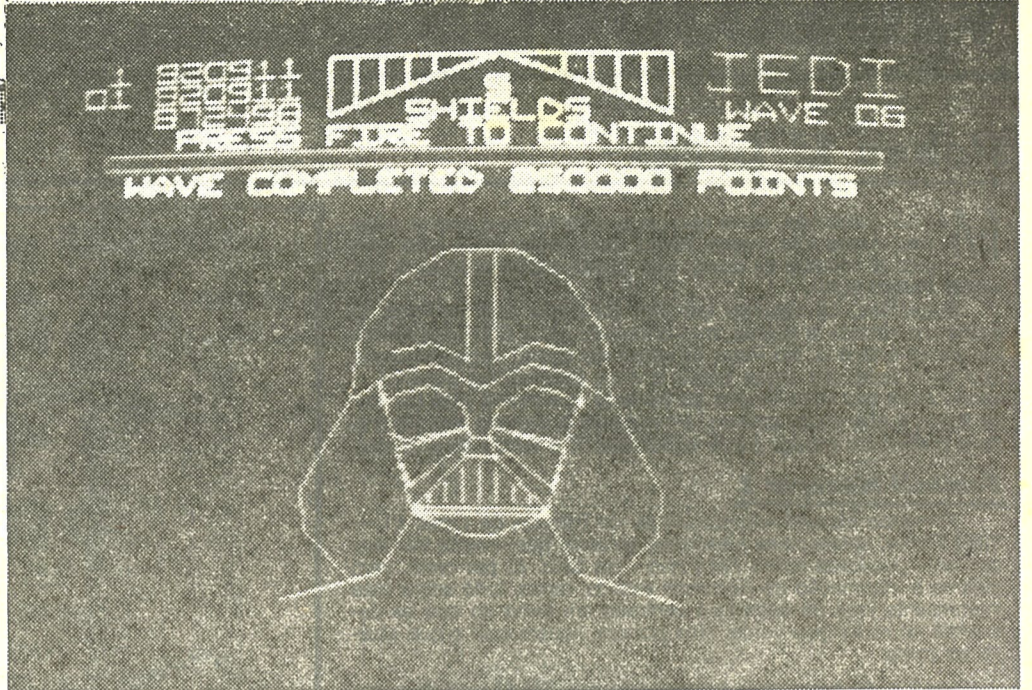
Música, em *Empire Strikes Back*, só o conhecido «tata-tata ta-tum» da banda sonora do filme. Depois, nem um «bleep» para alegrar o imensa-

mente negro espaço onde a batalha (ou as ditas) se desenrola. Mesmos as explosões que inundam de luz o «écran», revelando que mais um inimigo acabou de morder o pó (bonita frase, não é — JA) são em glorioso «sem som». Mas o jogador pode sempre fazer «bruá» com a boca, dando mais força a tudo o que acontece.

Quatro níveis de silêncio, perdão de dificuldades são a oferta de *ESB*. No primeiro destes, o jogador é Luke Skywalker, o jovem herói da saga, e tem que impedir os «probots» de enviarem imagens das instalações rebeldes para o maquiavélico Darth Vader. A acção desenrola-se na superfície do planeta Hoth, de momento atulhada com «probots» enviados pelo cavaleiro que anda do lado errado da «Força».

Luke não tem um tempo fácil. Os «probots» estão equipados com bolas de fogo e são exímios na sua utilização. Pouco a pouco vão destruindo os escudos do deslizador de Luke. Isto, se um bom «poke» não os parar...

Imagine-se que Luke passou esta primeira fase e chegou ao momento em que há que destruir os AT-AT (Blindado de todo o terreno) e os AT-ST (Patrulhadores de todo o terreno). Pois bem, chegou à segunda fase. E aí, há que dar conta do recado ainda com mais violência.



Os AT-ST são especialmente perigosos e só podem ser destruídos com um tiro bem certo na abertura da sala de comandos (situada bem na frente). Para os AT-AT, perigosos mas muito lentos, há duas formas de actuação: disparando para a abertura na frente ou utilizando os cabos que se lhes enrolam nas pernas fazendo-os cair. Tal como caçar girafas. Ou elefantes, tendo em conta o tamanho destes monstros saídos das oficinas de Darth Vader.

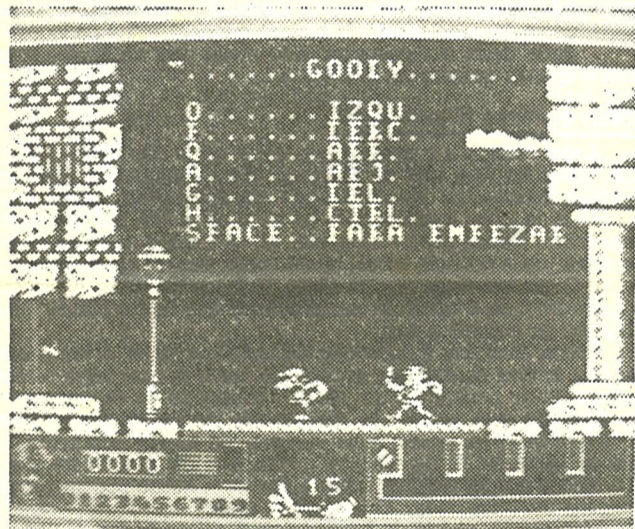
Nível três, é tempo de mudar de roupa. Agora o jogador é Han Solo, que conduz a lata espacial, perdão, o «Millenium Falcon» num percurso de doidos. Centenas de naves inimigas atacam o velho cargueiro transformado em nave de guerra. Fogo neles é bem a única coisa que se pode dizer quanto a esta secção do jogo.

Fase final, o esconde-esconde com os asteroídes. E nem vale a pena disparar, que as moles rochosas não arredam pé. Fácil? Não pensem

nisso. Só mesmo com um «poke» alguém vai tornar-se um cavaleiro Jedi.

Quem chegou aqui e não percebeu patavina, vai mesmo ter que procurar ver o filme antes de se aventurar no jogo. Que é (o jogo), diga-se desde já, ainda antiquado com o sistema de gráficos de vector e mudo que nem uma porta (as portas são mudas? Então e as que chamam? — JA). Mas, acrescente-se, *The Empire Strikes Back* tem a velocidade necessária para fazer subir a adrenalina. E quem lembra as cenas do filme, não pode perder esta sequência onde, mesmo que por momentos, é permitido reviver o sonho.

Género: Acção.
Gráficos (1-10): 9.
Dificuldade (1-10): 9.
Conselho: A comprar



LADRÃO ESPANHOL NÃO ROUBA TEMPO

TÍTULO: Goody
MÁQUINA: Spectrum

GOODY vem de aqui ao lado, de Espanha, e não é nada daquilo que o nome dá a entender. Gráficos engraçados, que fazem rir, servem um jogo que pode ocupar por algum tempo mas começa a ser «só mais um» sem nada de novo para oferecer. O movimento dos bonecos sofre da aceleração própria de alguns jogos editados pelos programadores espanhóis, o que vem complicar ainda mais as coisas.

Perseguido pela polícia, o ladrão (sempre de saco às costas, coitado) foge de quadro em quadro, tentando resolver os problemas com que depara. Para que servirá a chave inglesa descoberta naquela sala? Ou a chave (uma do tipo das do Areiro) que alguém deixou cair no chão, ali mais adiante?

Quem tiver um pouco de conhecimento sobre os ramais de pensamento de um ladrão (qualquer pessoa que tenha jogado, por exemplo, *Phantomas*, está à vontade) pode deliciar-se com *Goody*. Se, claro, conseguir resolver com as aborrecidas rotinas de colisão, que não estão nos melhores dias. O que só vem complicar o que já não era fácil. Resumidamente, *Goody* é «mauody», abaixo do que é de esperar de uma indústria que começa a dar-nos verdadeiras obras de arte. Por isso, aqui se deixa a notícia.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Veja, se pensa comprar

SAMURAI ORELHUDO É GUERREIRO DESTEMIDO

TÍTULO: Samurai Warrior
MÁQUINA: Spectrum

VER um guerreiro samurai, embora não seja coisa vulgar, é bem possível para o comum dos mortais. Mas ver um coelho que é guerreiro samurai, só mesmo (supõe-se) *Samurai Warrior*.

Baseado numa banda desenhada da autoria de Stan Sakai (autor e trabalho pouco conhecido pelos ocidentais) este jogo põe o jogador na pele (nunca o termo teve tanta força) de um coelho muito especial: Usagi Yojimbo, um samurai apostado em vingar as mortes do seu mestre, Lorde Mifune, e família, perpetradas pelo terrível Lorde Hikiji e os seus homens de mão.

A acção desenrola-se no Japão do século XVII, uma sociedade feudal preme de tradições. Por isso mesmo, Usagi tem que comportar-se com a sobriedade requerida a um nobre da sua estirpe. Um guerreiro samurai, seguindo um código de honra inflexível, que não lhe permite desembainhar a espada na presença de um inofensivo camponês. Talvez por isso mesmo, o que o espera são muitos camponeses que mais não são do que inimigos disfarçados. Mas só quando a verdade vier à tona o nosso coelho pode usar da força.

Enquanto se perde pelos caminhos abertos na paisagem japonesa (um verdadeiro jardim, parece) o valente coelho descobre que vai ter, também, de libertar um amigo, Lorde Noriyuki, um jovem panda que o vil Hikiji raptou. Assim, a aventura torna-se ainda mais perigosa. Mas um coelho nada teme... a não ser a abertura da caça.

Como de caça nem se fala neste jogo, é de presumir que não haja que resolver problemas desse tipo em *Usagi Yojimbo*. Há, pois, que partir de viagem, com algumas moedas de prata no saco (três ryo) e um «karma» bem vazio. O «karma» cresce à medida que as boas acções são feitas. Coisa no género de dar dinheiro a um camponês pobre ou um servidor de Buda, liquidar ninjas e caçadores de prémios bem como outras criaturas de mui violenta mente que apareçam no caminho.

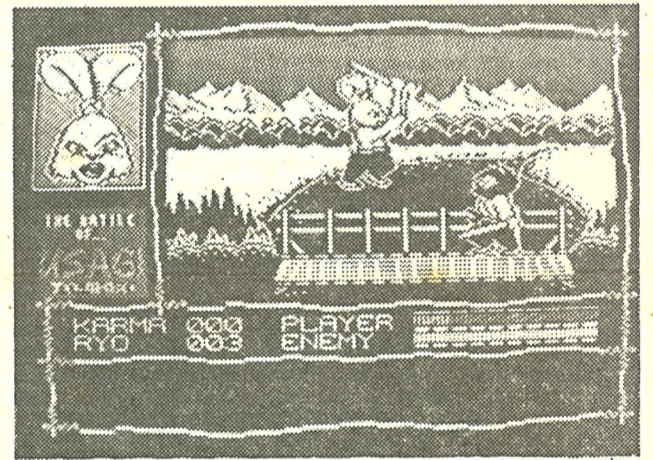
É tudo muito calmo e simples, até que um camponês se revela como um malfetor ou de uma árvore salta um malandro que nem sequer se disfarçou. Então (e só então) há que desembainhar a espada e, com um grito terrível, próprio dos samurais, abrir o inimigo ao meio.

Se é fácil dizer «abrir o inimigo ao meio», já mais difícil é concretizá-lo. É que a forma de controlar o nosso coelho não é exactamente fácil, e tudo parece suceder num piscar de olhos. Por regra, perde-se uma vida e é o fim do jogo. E que parece que não há mesmo mais vidas em *Usagi Yojimbo*. Pena que não tenham usado um gato. Esses sempre têm sete vidas...

Como é bom de ver, o hábito faz... o samurai. E cedo o jogador vai saber como desvencilhar-se dos inimigos. Mas não espere por uma vida fácil, que nos níveis mais avançados eles parecem fazer fila para o atacarem. E aparecem por todos os lados...

Quando o momento é de violência, a foto tipo passe de Usagi que nos aparece no canto superior esquerdo muda radicalmente, e é um coelho com um ar irritado que nos olha. Fora disso, é mesmo um olhar beatífico que nos aguarda.

Enquanto a luta se desenrola, há que olhar com atenção as



barras de energia de Usagi e do adversário. Se a do samurai de grandes orelhas descer até zero, nem vale a pena pensar no futuro. Mas se, uma vez despachado o apaniguado de Lorde Hikiji, Usagi ainda tiver força para arrastar-se até um bar, pode recuperar energias. Basta-lhe ter dinheiro para comprar comida. Se não tiver suficiente (dinheiro, é) pode tentar ampliar o pé-de-meia jogando à batota. Há alturas em que até mesmo um coelho cai nessas parvoíces...

E parece ser tudo o que há para dizer sobre este muito pouco colorido jogo onde os gráficos quase fazem esquecer a ausência do arco-íris. Esqueça-se, também, a dificuldade inicial no controlo do coelho, e somos capazes de ter uma pequena delícia a apetecer carregar na memória dos computadores.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| 1.º — DALEY THOMPSON'S | 6.º — PETER BEARDSLEY |
| 2.º — LAST NINJA II | 7.º — KARNOV |
| 3.º — KNIGHT RIDER | 8.º — TY PPOON |
| 4.º — EMILIO BUTRAGUENO | 9.º — CRAFT CARS |
| 5.º — 1943 | 10.º — VIRUS |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai - (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

MAPAS bonitinhos, eis o que há já esta semana nestas páginas. Ainda não mapas novos, mas muita coisa feita com jeito e vontade de tornar este vosso suplemento cada vez «mais melhor bom».

Sugestões, há algumas também, para que aqui no Poço se preparem «dicas» e mapas, mas a opinião geral é de que devem ser vocês a fazê-lo. No Poço, tal como até agora, vamos tentando que as críticas dos jogos sejam o mais informativas possível, e sendo cada vez mais críticos do material que chega pelo correio, de forma a que vocês tenham, em cada nova semana, um renovado e melhorado espaço sobre videojogos. E é tempo de começar.

Football Manager 2

Fernando Manuel Antunes Jorge, de Palhavá de Cima, 61 — 2300 Tomar, apressou-se a escrever ao sentir que recente informação aqui publicada sobre FM 2 não dizia tudo. E, por certo, nem mesmo a informação do Fernando explica, ainda, tudo sobre este interessante jogo de estratégia centrado em torno do que se desenrola no rectângulo verde. Mas por ora, fiquem com o que abaixo se conta:

FM 2 é de longe mais interessante que FM 1, contudo ainda tem algumas arestas por limar de que falarei na devida altura. Em FM 1 podíamos marcar 10 ou 20 ou 50 ou mesmo 1000 golos se para isso dispusessemos de tempo suficiente.

Em relação às equipas temos um vasto lote por onde escolher, 92, tantas quantas as equipas que militam nas 4 divisões britânicas. Eu escolhi o Wrexham da 4.ª divisão que por sinal há 3 ou 4 anos eliminou o F. C. Porto das competições europeias. Foi com esta equipa que eu percorri os 4 campeonatos e cheguei às conclusões que descreverei e que me permitiram ganhar quase tudo o que havia para ganhar em cada época.

As divisões 4, 3, 2 são disputadas por 24 equipas em 23 jornadas e a 1.ª divisão é disputada por 20 e não por 24 como dizia esse senhor desse artigo do dia 9.

A cor mais indicada porque mais perceptível é o preto («black»).

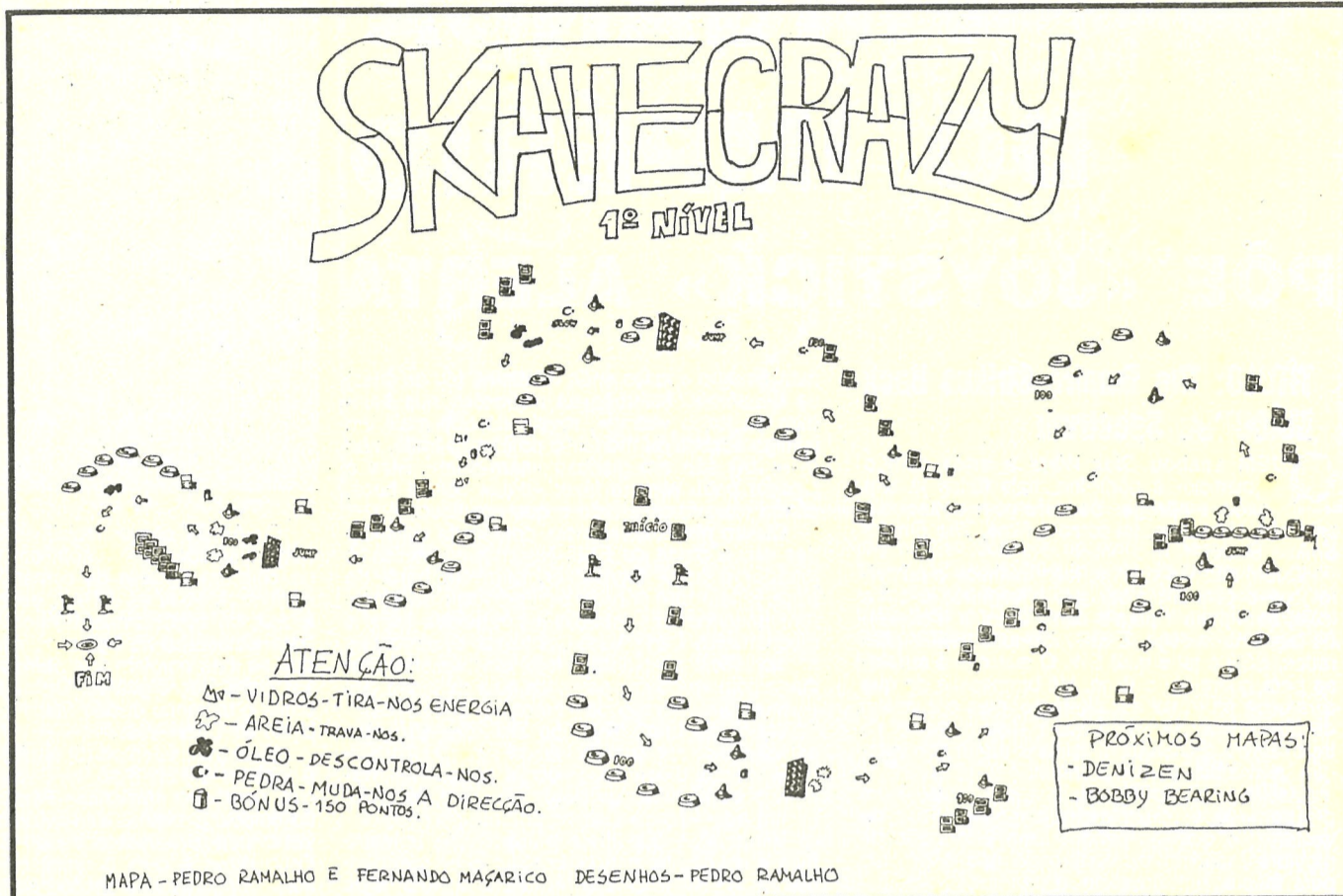
Em relação ao patrocínio não temos muito por onde escolher, ou escolhemos o que ele, computador, nos oferece ou então ele baixa a proposta especialmente na 1.ª divisão. Cada época demora em média 4 horas. Isto se tivermos em conta as 23 jornadas do campeonato, mais 8 eliminatórias da League Cup e 8 da FA Cup, se conseguirmos chegar em ambas à final. Será um total de 39 jogos de aproximadamente 5 minutos cada.

A progamação, isto é, a compra e venda de jogadores mais a colocação dos mesmos em campo e análise dos adversários, sua força física e habilidade, leva também muito tempo a executar. Quatro horas é, de facto, o mínimo para ganhar as taças e o campeonato em cada época.

Quando compramos jogadores devemos obtê-los pelo mínimo de dinheiro possível e vendê-los pelo máximo possível. Ex.: Um jogador custa 120, nós oferecemos 76 (número que costuma servir para certas aquisições). Se oferecéssemos 120 teríamos quase as mesmas hipóteses de o comprar pois, desiluda-se, o computador poucas vezes vende jogadores pelo preço de custo inicial. Se oferecermos 140 ele poderá também não o vender; logo oferecemos sempre menos porque certamente lucraremos com ele mais tarde. Esta é uma das falhas mais importantes na minha perspectiva, darmos-lhe mais dinheiro do que ele pede e ele não nos vender o jogador. O computador pode pois aceitar ou recusar uma oferta. Se se verificar esta última hipótese, insista na proposta ou dê-lhe sempre mais qualquer coisa, mas menos do que ele pede.

Em relação à habilidade dos jogadores, 9 é o máximo. Em relação à força, 100 é o auge da forma física. Sempre que um jogador baixa dos 50 de força física lesiona-se. Por outro lado deve jogar sempre com jogadores acima dos 65 para não sofrer lesões pois os jogadores lesionados vão fazer-lhe muita falta, e de qualquer modo jogar com eles abaixo dos 65 não dá rendimento à equipa. Por exemplo, o guarda-redes mesmo com 65 dá «furos» que é um disparate.

Tente colocar em cada posição um jogador com mais força física e técnica do que o seu adversário. Ex.: o computador tem um jogador de força 5 e habilidade 90, você deve opor-lhe um jogador de força 6 e habilidade 100. Contudo, tem um problema mais, o jogador que você tem para opor ao



MAPA - PEDRO RAMALHO E FERNANDO MAÇARICO DESENHOS - PEDRO RAMALHO

adversário é defesa ou mesmo guarda-redes. Não se preocupe, pois quem programou este jogo não se deteve perante o facto (outra falha da programação), pois pode pôr o seu defesa ou o guarda-redes no ataque ou no meio-campo. O que interessa ao computador são os números, pois demos-lhe os tais números se bem que desfasados da sua verdadeira posição.

Alinhe pois com um jogador na baliza, 2 defesas, 4 médios e 4 avançados. Contudo, para poder utilizar esta tática tem de ter muita superioridade em todos os sectores do campo, quer física quer tecnicamente. Se não dispuser de superioridade total sobre o adversário, decida-se por um 4-3-3 ou por 3-4-3 ou mesmo mais defensivamente, mas esta última tática não é muito aconselhável por um 4-4-2.

Após 12 horas, se for sempre promovido, basta-lhe o 3.º lugar, estará a militar na 1.ª divisão britânica. Já agora a goleada máxima que obtive foi 10-0 na 2.ª divisão.

Finalmente, em relação aos treinos de que o senhor do tal artigo nos fala, eles só nos farão perder mais tempo. Não há interesse em fazê-lo, pois.

Se por acaso se encontrar a perder em algum jogo ao intervalo, altere a tática que tiver para 2-4-4 ou 3-3-4.

Quando joga 2-4-4 e perde ao intervalo, apesar de ter superioridade em todos os sectores, então, difícil ou quase impossível será a reviravolta no marcador. Se está a jogar com 3-4-3, 4-4-2 ou 4-3-3, experimente então 2-4-4 ou 3-3-4, mas tem de ter bons jogadores, física e tecnicamente, para operar as substituições.

Para terminar, outra questão também muito importante. Se tiver apenas 13 ou 14 jogadores e não observar em relação a estes alguns dos conselhos que são dados, poderá num só jogo sofrer 3 ou 4 ou até mais lesões se não tiver cuidado. Consequências de tudo isto? Quando tem menos de 11 jogadores em condições de jogar o computador atribui-lhe uma derrota por 0-4. Se eles, por acaso, recuperarem para o próximo jogo e os voltar a utilizar, lesionar-se-ão de novo e assim sucessivamente. Convém, pois, ter um mínimo de 16 jogadores para as eventualidades e mesmo assim trocá-los constantemente para eles estarem em boa forma.

Também deve ter em especial atenção o dinheiro com que governa, pois se ele faltar, imediatamente o jogo termina. Creio que o fundamental sobre o jogo está dito.

Atenção: Se joga em 2 x 4 x 4 com superioridade no meio-campo, defesa, ataque e guarda-redes e não está a vencer ao intervalo, aconselho-o a não mexer na equipa, pois na segunda parte quase de certeza ganhará todos os jogos e parte deles por goleadas. Não mexa pois na equipa mas apenas quando em 2 x 4 x 4.

Where Time Stood Still

André Fidalgo e o irmão (de quem o nome não foi revelado), que vivem na Rua Luís de Camões, 403 — 3700 São João da Madeira, consideram que «A Capital» não devia gastar tempo com a análise de jogos maus quando há tanta coisa boa por aí a pedir uma linha. Certos por um lado, mas se «A Capital» não escrevesse sobre jogos que são maus, talvez vocês fossem gastar dinheiro neles. O que era ainda pior. Por isso, os jogos maus vão continuar a aparecer, lado a lado com coisas boas. E que Bem e Mal sempre andam (e andam) a par.

Crítica, também, à ilustração utilizada nos jogos, é coisa que os dois irmãos sentem ser necessário fazer. E com certa razão, quando dizem preferir ver um «écran» interior ao de carregamento do jogo. Só que, por vezes, há vontade de variar. E se vocês contarem bem, há muitos mais «écrans» do interior dos jogos do que do «screen». E, de qualquer modo, se vocês lerem com atenção tudo o que se escreve sobre o dito jogo, quase podem ver as imagens descritas. Não? Então voltem a ler.

Mas pronto, chega de brincadeiras e coisas sérias. E vamos ao diverso material que os manos fizeram chegar ao Poço. De que se destaca uma longa informação sobre o 128 K Where Time Stood Still. Ah, antes que me esqueça, eles precisam de dicas para *Ridler's Den* (como passar os dragões), e *Gunboat*.

ACTION FORCE II — Nos níveis mais avançados aparecem uma caixas com uma cruz vermelha. Se as atingirem ganham uma vida.

FANTASTIC VOYAGE — O objectivo do jogo é abandonar o corpo onde nos encontramos. Para isso é necessário encontrar as oito peças de um submarino e levá-las ao cérebro (BRAIN).

GUADALCANAL — Para reparar os navios basta levá-los aos nossos postos de abastecimento e deixá-los lá a repararem-se automaticamente.

ROLING THUNDER — Para descer das plataformas com barras, premir «cima» + «fire».

CRYZOR — Para descer das plataformas premir «baixo» + «fire» e o boneco salta para baixo (não funciona no 2.º nível).

AIRWOLF 2 — O laser não elimina os tijolos que compõem os muros.

TRANSFORMERS — O objectivo do jogo é apanhar quatro objectos com uma cruz e levá-los ao «écran» que tem uma grelha.

DRUID II
Deathland — *Deathlight*: Eliminam todos os inimigos de «écran» por um tempo ilimitado.

Invisibility — *Deathtouch* — *Armour*: Tornam-nos invulneráveis durante algum tempo.

Key: Abre uma porta.

Doorblast: Abre todas as portas próximas.

Banquet — *Recharge*: Restituem-nos a energia.

Golem — *Karen* — *Phoenix*: São criados que nos protegem dos inimigos.

Creat Light: Serve de iluminação nas zonas escuras.

Infravision: Permite ver os inimigos nas zonas escuras.

Sage: Dá algumas informações úteis.

Eye: Permite olhar mais adiante na direcção em que estamos virados.

Turn — *Crucifix*: Fazem fugir os inimigos.

Antidote: Salva-nos quando somos envenenados.

WHERE TIME STOOD STILL

O JOGO
Este é um bem conseguido jogo de acção e aventura destinado aos Spectrum de 128 K.

O jogador controla um grupo de quatro personagens cujo avião se despenhou num vale pré-histórico.

O objectivo do jogo é sair do vale com o maior número de personagens possível.

As teclas de movimento são definíveis. Durante o jogo ao

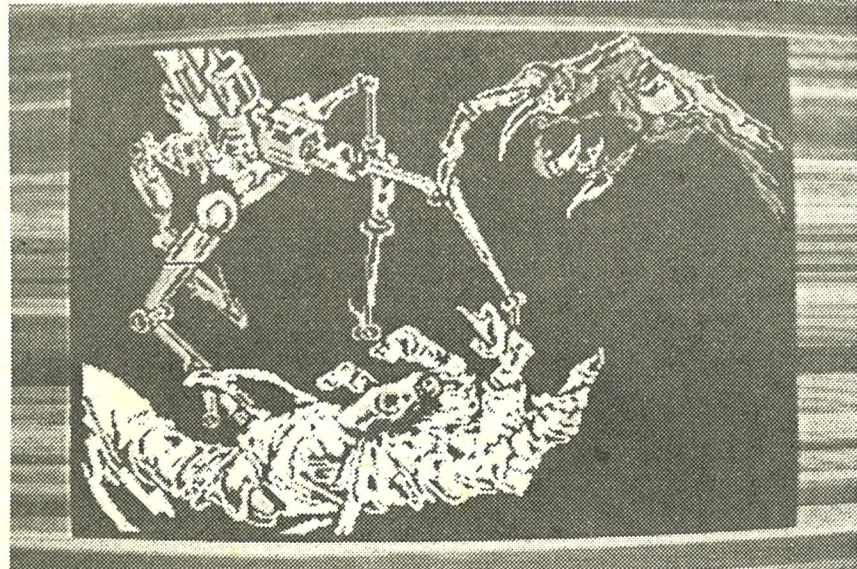
AVISO «EL MUNDO PERDIDO» É «PEOPLE FROM SIRIUS»

SOB o título *El Mundo Perdido* vocês vão encontrar nas lojas da especialidade um jogo de computador que poderão, numa primeira análise, ser tentados a comprar. Pois é aqui que convém deixar o aviso: se já têm um jogo chamado *People from Sirius*, esqueçam este jogo espanhol.

De facto, sob um e outro título escondem-se o mesmo jogo. O que sucede, é que *People from Sirius* foi oferecido, em Inglaterra, aos leitores da revista «Your Sinclair». Que, presume-se, adquiriu os direitos de comercialização do jogo aos autores — Mauro Spagnolo e Vania Villa — decidindo-se a lançá-lo como oferta.

Agora, o jogo aparece-nos com um título espanhol, provando que os programadores não perderam tempo e aproveitaram para lançar o jogo no mercado espanhol. Dando assim hipótese a todos os que não compraram a referida revista de adquirirem um jogo que, como «A Capital» referiu na edição de 29 de Julho deste ano, merece mesmo figurar na colecção.

O problema, no que toca ao mercado nacional, é que os «piratas» já comercializaram *People from Sirius* e agora estão a oferecer *El Mundo Perdido*. E, poucos se-



rão, presume-se, os que se darão ao trabalho de explicar que um e outro são a mesma coisa. Por isso, aqui fica o aviso.

Para que vocês não gastem algumas centenas de escudos num jogo igual ao que já têm em casa.

premir «space» tem-se acesso a um «menu» com diversas opções.

Na linha inferior têm-se as opções de voltar à acção, pausa, ligar/desligar a música e desistir. Na linha superior podemos escolher o personagem que queremos que manuseie um determinado objecto desde que esse personagem esteja vivo e à vista.

Após escolher o personagem aparece um outro «menu» com a figura do personagem e duas linhas de ícones. A linha superior representa os objectos transportados. Na linha inferior tem-se a opção de voltar ao «menu» anterior, a de usar objecto (use item) e os ícones restantes representam os objectos que o personagem vê.

Para apanhar um objecto deve colocar-se a seta sobre ele, premir «fire» e levá-lo para a linha de cima. Para usá-lo coloca-se a seta sobre a opção «use item», carrega-se FIRE e em seguida escolhe-se o objecto a usar e prime-se FIRE.

OS PERSONAGENS:

Jarret — Piloto e guia. Personagem forte e difícil de cansar.
Gloria — Filha de Clive. Cansa-se facilmente e é frequentemente a primeira a pedir para parar, comer ou beber.

Clive — Milionário industrial, gordo e incapaz, é o que atrasa o grupo parando para descansar. Cuidado com a sua tendência de se pôr à frente dos outros.

Dirk — Casado com Gloria. É frequentemente o primeiro a ser apanhado pelo pterodáctilo. É o intérprete que traduz a língua dos pigmeus.

INIMIGOS:

Pterodáctilo — Aparece em certos locais. Difícil de abater, sendo a fuga a melhor solução. Deve-se evitar os seus territórios de caça e, quando necessário atravessá-los, façam-no a correr (d direcção + FIRE).

Pedras — Caem em certos locais, nas montanhas, fazendo um som característico. Evitem demorar nos locais que elas atravessam.

Tiranossauro — Aparece do lado norte dos pântanos e faz-se anunciar pelo som das suas patas em movimento. Aconselho que mal o ouçam fujam para o rio. Se decidirem enfrentá-lo aviso já que são necessários 4 ou 5 tiros para o eliminar.

Obs.: Os pigmeus, se nossos aliados, ajudam-nos a abatê-los atirando lanças.

Porco — Aparece nos pântanos. É muito raro mas se o encontrarem evitem aproximar-se pois ele é muito rápido. Tentem atingi-lo à distância.

Pigmeus — Se abaterem um deles ou se não lhes derem nada em troca da comida que oferecem atacam ferozmente atirando lanças.

Mão mortal — Encontra-se na subida que existe na vertente a norte da aldeia dos pigmeus. Se tentarem passar à sua frente ela empurra-os para baixo matando-os. Ainda não sei como ultrapassá-la.

Tentáculo — Aparece nos pântanos, também se anunciando por um som característico. Evitam-no andando no centro das passagens.

OBJECTOS

(À volta do 1.º avião):

Mala — pode ser usada para transportar mais quatro objectos; **garrafa** — leva a água. Pode ser reenchida, usando-a perto do rio; **caixa com (+)** — restaura as energias; **corda** — serve para salvar o Clive quando ele cai na ponte; **caixotes** — são a comida do grupo. Só se pode usar duas vezes.

(À volta do 2.º avião):

Dinamite — causa uma explosão. Utilidade desconhecida; **caixa** — serve para remunciar as armas; **chave de bocas** — utilidade desconhecida.

Em posse dos personagens: **Saco** — tem-no a Gloria. Utilidade desconhecida; **relógio** — tem-no o Dirk. Indica-nos as horas.

Dicas

- Nas montanhas existe ainda um outro objecto, que parece uma faca, cuja utilidade nos é desconhecida.
- Os indígenas, se nos colocarmos no centro da sua aldeia, oferecem-nos comida. Devem retribuir-lhes o favor oferecendo-lhes qualquer outro objecto ou tornar-se-ão agressivos.
- Após acender o rastilho do dinamite deve-se largá-lo e afastar-se o mais rápido possível.
- Ao atravessar os pântanos façam-no sempre em movimento ou afundar-se-ão.

Desolator no 2048?

Pouco sorte terá Renato Soeiro Marques, da Praceta Pedro Álvares Cabral, L 3 D, Bairro da Tojeira, Abóbora — 2775 Parede, se tentar carregar o Desolator no 2048. Vai ficar no screen inicial. Pelo menos foi isso que sucedeu com a versão experimentada aqui no Poço. Houve que usar um velho Spectrum para resolver o problema. Se há uma versão jogável no 2048, desconhece-se. Talvez algum leitor saiba e queira contactar com o Renato.

Deste leitor, entretanto, um mapa supergigante dos esgotos do jogo Scumball. Se ainda não o viram, é melhor comprem um bom par de óculos, ou talvez um telescópio...

E três meses mais tarde...

Paulo Jorge Miranda «queixou-se» de que a última carta que fez chegar ao Poço só obteve resposta três meses depois. Agora, para não variar, eis que o ciclo se repete. Ele enviou uma carta em 23 de Agosto e estamos a 18 (é mesmo?) de Novembro. Se fosse de propósito não faríamos melhor...

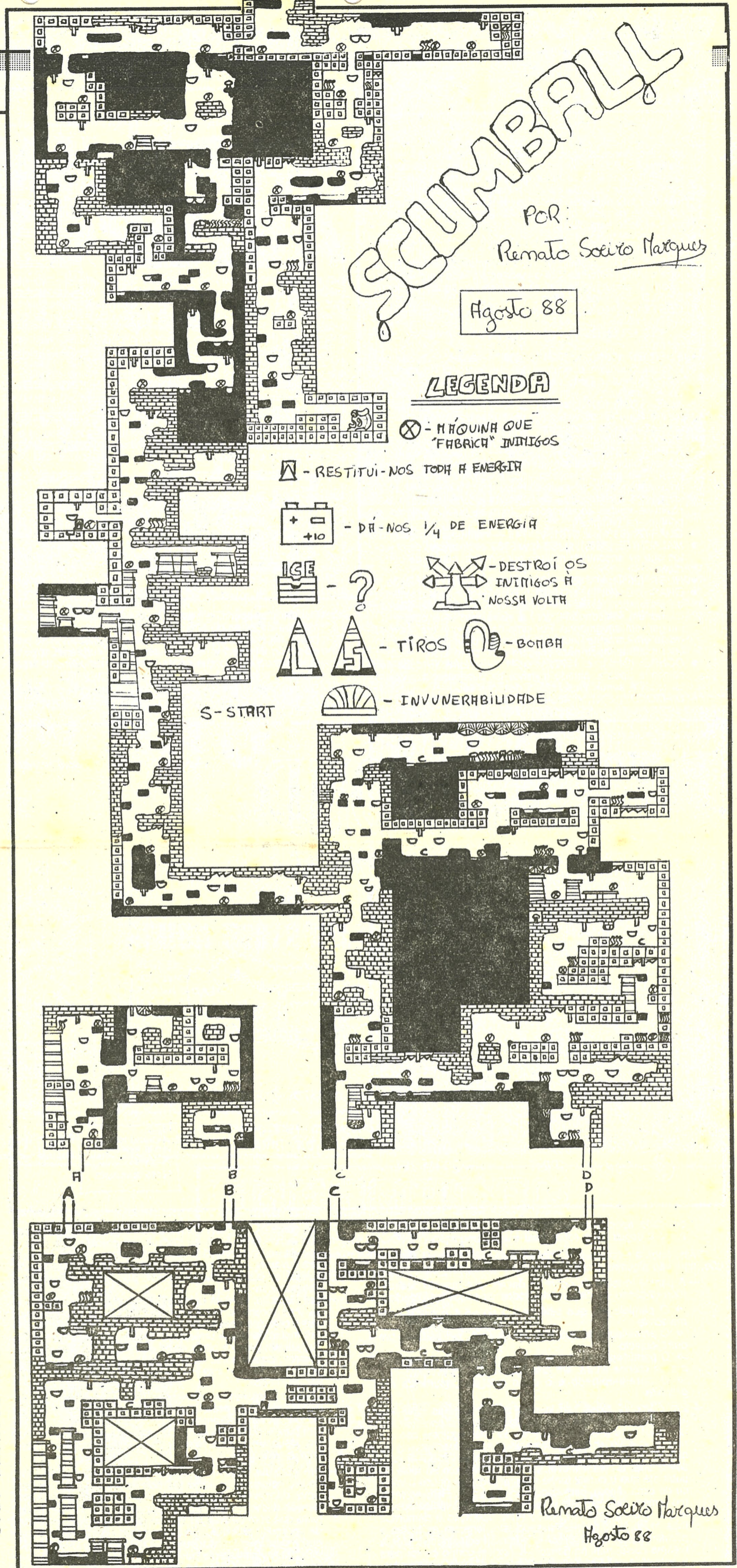
A culpa, Paulo (e restantes leitores), é de correspondência que chega ao Poço. Tanta, tanta, que os carteiros que fazem a distribuição nesta zona ganham ordenado extra e reformam-se mais cedo. É duro ser «o homem das cartas» do «Pokes & Dicas»...

A dúvida do Paulo sobre o interesse de Dark Side já deve estar resolvida (com o que «A Capital» publicou) mas a reconfirmação aqui fica: se gostaste de Driller e és um apaixonado do género, Dark Side é compra obrigatória. E cheira-me que um jogo que a revista «Crash» vai oferecer este mês (edição de Novembro) e que é da Incentive, aproveita também as técnicas do Freescape, já utilizadas em D e DS. O programa chama-se Total Eclipse. Fica atento.

Atentós, também, devem ficar os leitores interessados em código máquina e coisas do género. É que o Paulo quer trocar ideias com gente perdida por este NOP, LD, JUMP e assim. Escrevam-lhe para a Rua 5 de Outubro, 3-1.º eq., Paivas, Amora — 2840 Seixal.

Antes que se esqueça, eis o material que o Paulo enviou.

(Continua na pág. seguinte)



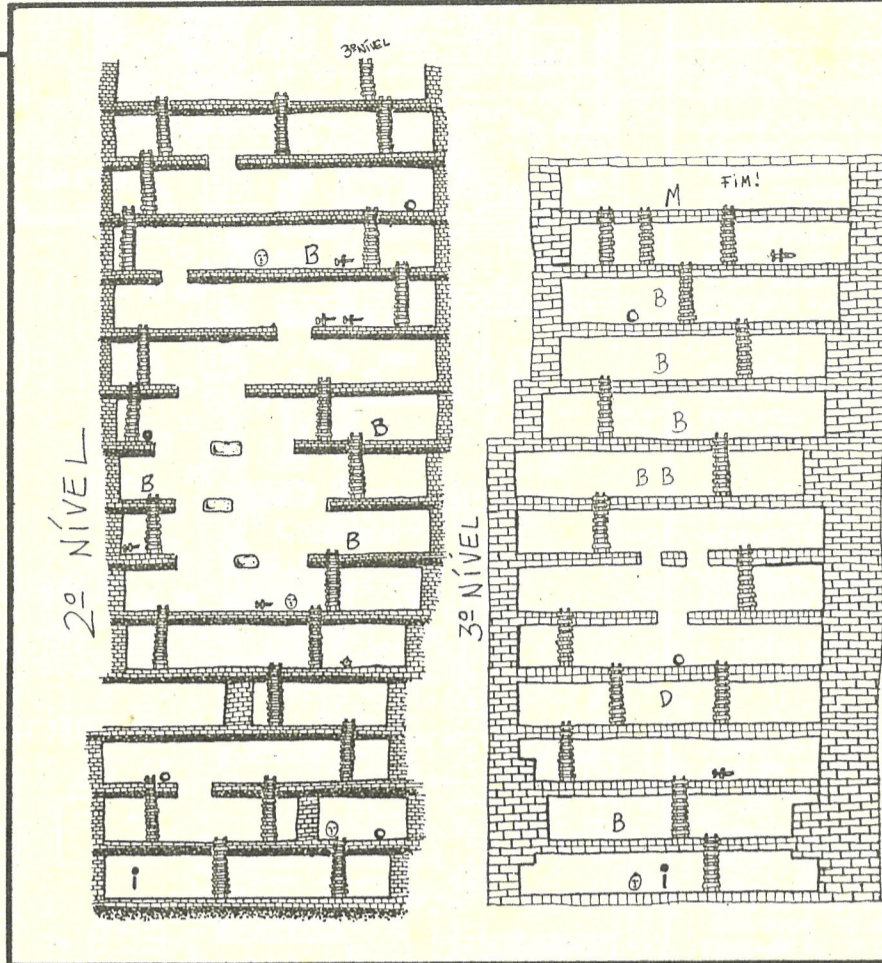
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes e Dicas

(Continuação da pág. anterior)

DRILLER — Neste jogo maravilhoso, como todos sabem, o objectivo principal é colocar as tão conhecidas torres de perfuração. Pois bem, sendo assim, aqui vão as coordenadas de 14 delas. E de notar que para obterem a percentagem a seguir indicada de gás retirado, para além de estarem nas coordenadas indicadas, têm também de estar na orientação correcta, mas isso descubram vocês (queriam a papinha toda feita, há!!!):

- **AMETHYST:** (100%); x: 6018; y: 6034 — nenhuma observação.
- **TOPAZ:** (90%); x: 3522; y: 1033 — antes de colocarem a torre certifiquem-se de que o laser está virado para um lado favorável enquanto fazem esta operação, senão perderão SHIELD, o que não é bom.
- **OBSIDIAN:** (100%); x: 6698; y: 6322 — nenhuma observação.
- **LAPIS LAZULI:** (99%); x: 4426; y: 4172 — nenhuma observação.
- **EMERALD:** (73%); x: 3734; y: 4320 — antes de colocarem a torre, destruam o objecto que se encontra no meio do sector, porque é perto desse objecto que se situa o centro de perfuração.
- **ALABASTER:** (90%); x: 4484; y: 3844 — disparem primeiro para a água várias vezes até ela desaparecer, depois desçam os degraus e coloquem a torre.
- **BERYL:** (78%); x: 6984; y: 5379 — nenhuma observação.
- **BASALT:** (59%); x: 1249; y: 1330 — há dias, foi aqui dito por um leitor, que existia um degrau invisível que nos dava acesso ao topo do objecto, que se situa logo à entrada, onde depois colocaríamos a torre, mas não é preciso arriscarmo-nos a cair depois de colocada a torre. Por isso, ponham-se nestas coordenadas, virem-se para o objecto, e ponham-na (simples!).
- **QUARTZ:** (99%); x: 2791; y: 1748 — nenhuma observação.
- **MALACHITE:** (88%); x: 5784; y: 5389 — destruam os objectos que se encontram mesmo por cima do centro de perfuração.
- **RUBY:** (96%); x: 4453; y: 2515 — nenhuma observação.
- **GRAPHITE:** (88%); x: 1413; y: 5916 — por cima do centro de perfuração, existe um objecto que só se pode destruir dando um «encontro» com a nave que está dentro do hangar, em *aquamarine*. Por cima da faixa que tira energia, existe um caminho neutro. Passem por cima deste caminho com muito cuidado para chegarem ao outro lado.
- **OCHRE:** (94%); x: 1572; y: 6441 — a torre só pode ser colocada após a parede invisível ter desaparecido. Vejam as dicas a seguir para fazê-la desaparecer.
- **DIAMOND:** (85%); x: 4854; y: 3131 — a torre só pode ser



BEYOND THE ICE PALACE

LEGENDA

- ☞ FACA
- ☼ BOLA DE PICOS
- BÔNUS
- ☺ SUMMON SPRIT
- i - INÍCIO
- B - DRAGÃO
- M - DRAGÃO

P.S. - QUEM TIVER UM ASSEMBLER COM INSTRUÇÕES E/OU ESTIVER INTERESSADO NA PRODUÇÃO DE JOGOS, ESCREVA PARA A MORADA ABAIXO INDICADA:

MAPA:
FERNANDO M.
PEDRO RAMALHO
DESENHOS:
PEDRO RAMALHO

PEDRO RAMALHO
R. CLÁUDIO NUNES 80 2ºDT
1500 LISBOA

Por fim, carreguem em «direita» e FIRE, simultaneamente, até que o cursor atinja o vértice direito e o ultrapasse um pouco. Agora, se a operação estiver bem executada só precisam de avançar, ir contra o losango, e, surpresa!, a parte de baixo do edifício que se situa no meio de *diamond* desapareceu, e assim já podem colocar a torre (uff!!!).
— Se dispararem para o chão de *opal*, ficam com o SHIELD no máximo (podem fazer isto quantas vezes quiserem).

noutros sectores de maneira semelhante, quando ligados dão acesso a *trachyte*.

- Em *quartz*, existe um fio por cima do laser, que se for destruído destrói por sua vez o laser.
- Em *obsidian*, existe um objecto que quando deitado faz uma ponte. Para o deitar, toda a gente costuma disparar, mas se lhe dermos um encontro ganhamos mais pontos.

BLOOD BROTHERS — O número de diamantes a apanhar no 1.º módulo é 21. Quando dispararem, carreguem em «esquerda» se dispararem para a esquerda, ou em «direita» se o fizerem para a direita, ao mesmo tempo que disparam, de maneira a evitar que o boneco ande para trás, devido ao facto de os senhores da «Gremlin» terem programado que os tiros seriam autênticas bombas. Mesmo quando têm o «thrust» a zero, é possível subir, bastando carregar em «cima» várias vezes, até o boneco subir. Ele irá devagar mas lá chegará, portanto não desesperem. Se tocarem com um irmão no outro, os gráficos que nos mostram a condição de cada um ficarão exactamente iguais quer para *Mark* quer para *Kren*. Isto funciona quando estiverem na plataforma de lançamento da nave, onde a divisão do gráfico será do «fuel» e «weapon» da nave, ou complexo das minas onde a referida divisão será do «thrust», «weapon» e «energy» dos irmãos. Para acabar o módulo 1 (o mais fácil) têm de ser muito rigorosos na estratégia de jogo. Como conselho final diria que não devem apanhar «mantimentos» se não precisarem deles, porque podem vir a ser úteis mais tarde.

GUTZ — Quando derrotarem todas as zonas vitais do inimigo (são os monstros que aparecem no fim dos níveis), aparece uma dentadura que se abre e fecha rapidamente. Aqui, só temos que passar para o outro lado com cuidado. Para que a passagem seja bem sucedida, estejam o mais perto possível da dentadura e quando acharem que devem passar, andem em frente e pronto!!! Este jogo não é tão difícil nem tão mau como o pintam nas críticas de jogo aí n'«A Capital», porque até vale a pena apesar de não ser tão bom como *FIREFLY*, que por acaso até termina com uma explosão semelhante à de *GUTZ*.

SKATE CRAZY — O principal para chegar ao fim do percurso e passar para outro é andar depressa, mas existe sempre um elemento do júri que nos dá sempre 0 pontos, o que impede de passar a outro circuito. Para que ele nos dê pontos, precisamos de, quando vamos no ar após um salto, girar o boneco com as teclas de direcção. É de notar que só precisamos de fazer isto uma vez, desde que o façamos bem. Concluindo, para passar de nível temos de andar depressa e fazer acrobacias suficientes para que o júri fique satisfeito.

E mais mapas para fechar

São dois os mapas que *Pedro Miguel Ramalho Henriques*, da Rua Cláudio Nunes, 80-2.º dt.º, Benfca — 1500 Lisboa, fez chegar ao Poço. *Skate Grazy* e *Beyond The Ice Palace*. Do primeiro, só o nível 1, mas tão bem explicado que vale a pena. De *B. I. Palace*, todo o espaço da aventura em busca do feiticeiro mau. Por isso mesmo se publica, apesar de já aqui terem aparecido as três partes.

Em *Skate Grazy*, para os mais perdidos e capazes de partir o joystick, aqui vai uma dica com o selo de «A Capital» (de facto, «roubada» numa revista inglesa, mas testada aqui):

Na zona de partida, não passem as bandeirolas, que põem o relógio em movimento. Passem de largo e dediquem-se a colher pontos fazendo diversas acrobacias. Só têm que preocupar-se com o nível de cansaço. Se o mantiverem baixo, podem acumular alguns milhares antes de decidirem começar a prova. Este «truque» é também ótimo para treinar, porque, de qualquer forma, vocês vão ter de mostrar aos juizes que sabem andar sobre rodas. E cuidado com as velhinhas que atravessam a rua.

Até para a semana.

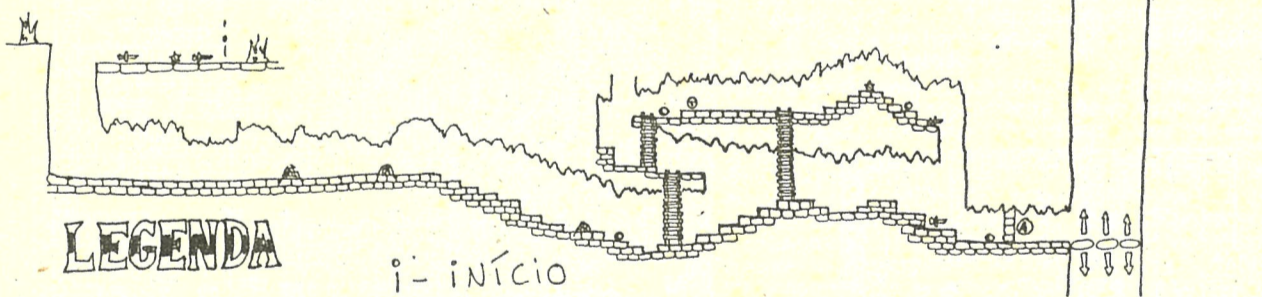
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

BEYOND THE ICE PALACE

NÍVEL 1



LEGENDA

- ☞ - FACA
- ☼ - BOLA DE PICOS
- - BÔNUS
- ☺ - SUMMON SPRIT
- i - INÍCIO
- Ⓐ - PAREDE QUE SE LEVANTA QUANDO PASSAMOS
- D - DRAGÃO. QUANDO O MATAMOS, APARECE UMA ESCADA PARA O 2º NÍVEL.

MAPA:
FERNANDO RAMALHO
PEDRO RAMALHO
DESENHOS:
PEDRO RAMALHO

colocada após executar determinada operação. Vejam as dicas a seguir para saber qual é essa operação.

Mas, após a referência às coordenadas das torres de perfuração, aqui vão algumas dicas de «grande importância» para *Driller*:

- A parede invisível de *ochre* só desaparece quando destruirmos (tocando ou disparando) todos os seguintes objectos:
 - O paralelepípedo que está dentro do «K4 complex» em *malachite*
 - O paralelepípedo que está em *emerald*, por baixo de um outro objecto
 - O paralelepípedo que está situado em cima de um prisma de grande altura, em *amethyst*
 - O paralelepípedo e o cubo que se encontram em *graphite*
- Em *diamond*, existe um losango num túnel que deve ser apanhado, mas, antes para ser apanhado tem antes de ser lapidado! para o lapidar coloquem-se nas seguintes coordenadas; x: 4096, y: suficientemente perto do losango, elevação (↑): 192. Seguidamente, carreguem em BREAK, para seleccionar o cursor móvel. Depois, carreguem na tecla de subir até que o cursor tenha ultrapassado um pouco o vértice de cima. Agora, carregando em «baixo» e FIRE ao mesmo tempo, esperem que o cursor chegue ao vértice oposto e que o ultrapasse um pouco (esta operação é demorada mas muito importante). Passado isto, larguem as teclas e primam duas vezes BREAK. Agora precisam de fazer a mesma coisa, mas na horizontal. Andem com o cursor para a esquerda até ultrapassar um pouco o vértice respectivo.

— Em *ochre* existem uns pontos no chão que por vezes disparam contra nós. Para os destruir, só precisam de girar o veículo para vários lados até o verem no chão. Agora tentem levar o cursor até esse pequeno ponto e disparem, porque se o cursor estiver mesmo por cima do ponto, este desaparecerá.

— Em *diamond*, existem dois objectos no fundo do sector que se lhes tocarmos fornecem-nos SHIELD ou energia, mas estes objectos constituem reservas esgotáveis.

— Em *malachite* existe um objecto semelhante a uma cara. Se dispararem para os olhos estes deixam de disparar. Se dispararem para o nariz, os olhos voltam a disparar. Já agora, por baixo desta «cara», existem dois «dentes» que devem ser destruídos.

— Quando chegarem a *aquamarine*, para abrirem a porta do hangar direito e ganharem mais pontos, disparem primeiro para a frecha (risco preto) que divide a porta. Depois, disparem para a porta que já está aberta para ela se fechar. Por fim, disparem para a referida porta como costumam fazer para a abrir.

— Em *graphite*, depois de entrarem e passarem pela faixa negra, coloquem-se atrás do objecto com um buraco em cima, de maneira a ver o outro objecto que está em frente através desse buraco. Agora, disparem para o topo do objecto que vêm através do buraco (nesta operação precisam de ser muito precisos). Se ouvirem um efeito sonoro é porque a operação foi bem sucedida e apareceu um interruptor na parede, semelhante ao de *ochre*. Julgo que estes interruptores, juntamente com mais dois que devem aparecer